



Domain Driven Design Using Java

Prof. Gilberto Alexandre das Neves
profgilberto.neves@fiap.com.br

Checkpoint 4

Classe DragonBallSuper

Implemente a classe **DragonBallSuper** no pacote **bean** conforme orientações:

<<Interface>>
IDBSuper

+ ler(String path): DragonBallSuper
+ gravar(String path): String



- Criar um projeto Java com nome **CP4** e **RM** de todos os integrantes do grupo separados por **_** (**Exemplo:** CP4_11000_22333_55666_77888). (**fator multiplicativo: 0,5 à 1**)
- Criar a *Interface* **IDBSuper**. (**1,0 ponto**)
- Criar modelo **UML** da classe (usar o *Card* como referência). (**1,0 ponto**)
- Criar a classe **DragonBallSuper** implementando a *Interface* (definir apenas construtor vazio e todos os *getters* e *setters*). (**1,0 ponto**)
- Método **ler()** lê o arquivo da pasta (*path*) informado e retorna um objeto da classe **DragonBallSuper** (delegue o tratamento deste erro à classe **IOException**). (**1,0 ponto**)
- Método **gravar()** salva o arquivo na pasta (*path*) informado e retorna mensagem de erro ou falha. (**1,0 ponto**)
- Incluir **Javadoc** na classe e métodos (explicando em detalhes o funcionamento do mesmo, parâmetro, retorno, etc). (**1,0 ponto**)

Observação: nome do arquivo deve ser formado pelo **nome_do_personagem** e extensão **.txt**

I Classe UsaDBSuper

Implemente a classe **UsaDBSuper** (pacote **main**) com o método **main**. A classe deve utilizar a classe **JOptionPane** para interagir com o usuário, veja a seguir as orientações:

1. Exibir um menu perguntando para o usuário que operação ele deseja executar (cadastrar ou consultar um personagem de Dragon Ball Super). **(0,5 ponto)**
2. Peça para o usuário informar o caminho da pasta e instancie o objeto da classe **DragonBallSuper**. **(1,0 ponto)**
3. Execute a operação escolhida (peça as informações necessárias para cada operação e exiba resultados). **(2,0 pontos)**
4. Perguntar ao usuário se deseja continuar (em caso afirmativo repetir os passos de 1 a 4 novamente). **(0,25 ponto)**
5. Em caso negativo, exibir uma mensagem se despedindo do usuário e encerre o programa. **(0,25 ponto)**

Entregar via **Microsoft Teams** do projeto compactado (.zip) e o **UML** em formato de imagem (.jpg)

- Checkpoint em grupo de **3 a 4** integrantes.
- Valor total do Checkpoint: **10,0 pontos**.
- Adicionar no **topo** de cada Classe comentário com o **RM e Nome Completo** de todos os integrantes do grupo.
- Somente comandos/conceitos ensinados em aula podem ser utilizados.
- **Apresentar o projeto ao professor e responder as perguntas** que serão realizadas na data informada.
- Responder incorretamente as perguntas que serão realizadas acarretará desconto da nota para **todo o grupo (0,5 ponto** para cada resposta errada).
- Este checkpoint é **PRESENCIAL**, o não comparecimento na data da apresentação acarretará **perda total da nota** para este integrante.
- **Feedback e nota** do Checkpoint informado no ato da apresentação.
- Desobedecer a qualquer orientação acarretará desconto na nota (**0,5 ponto** para cada incidência da infração).